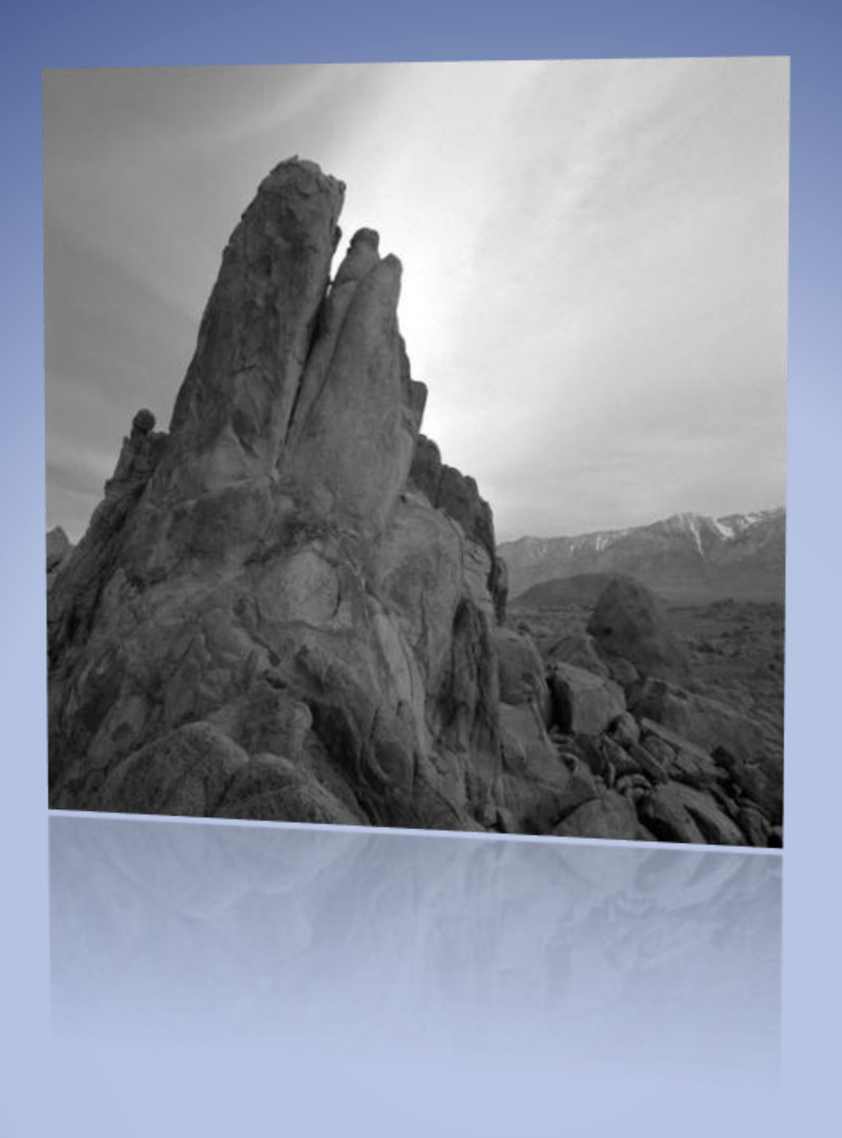


# Photoshop CS6 course

اعداد وتصميم : خالد محمد

العراق / بغداد

المقدمة

ان برنامج الفوتوشوب من البرامج المميزة المستخدمة في هذا العصر حيث تم الاعتماد عليه في كثير من المجالات منها في التصوير و الجرافيك والمطبوعات التجارية والمواقع الانترنيت .

يحتوي هذا الكورس على عدة اقسام منها الادوات و الوان و أضاءة و مؤثرات بشكل مختصر ويوجد ايضا قسم تم تخصيصه للتدريب وكذلك بعض القياسات و الافكار الذي يفيد المستخدم في العمل.

اقرأ الكتاب وشاهد الفيديو على اليوتيوب لان الكورس يتكلم عن الاستخدام العملي فقط ولم يتناول جميع جوانب الفوتوشوب.

للفائدة اقرأ الفصول في الكتاب وقم بالتطبيق وراءه وقم في نفس الوقت بمشاهدة الفيدوهات على اليوتيوب .

المؤلف

# فصل الاول

١-واجهة البرنامج .

٢-قائمة new .

٣-صيغ الخزن.

٤-تدريب .

# واجهة البرنامج




في هذه الواجهة حيث ان الادوات تستخدم في جميع الفعاليات التلاعب بالصور من حيث القص و الرسم و التلوين واعطاء قياسات الخ...سيتم شرحها بالتفصيل..
المسطرة يساعدك لجعل تصميمك اكثر دقة ، وان اهم جزء في البرنامج هو الطبقات وفيها يمكن جعل كل صورة فوق الصورة .. والافعال السابقة يمكنك عند ارتكاب الخطأ الرجوع الى الخطوة السابقة.




في هذا الشكل يوجد الكثير من الادوات المهمة منها الاضاءة والالوان والمؤثرات الخ...ويوجد في اعلى الصفحة وسنتطرق اليه لاحقاً .

ملاحظة : لأظهار المسطرة في الصفحة اضغط اختصار Ctrl+R

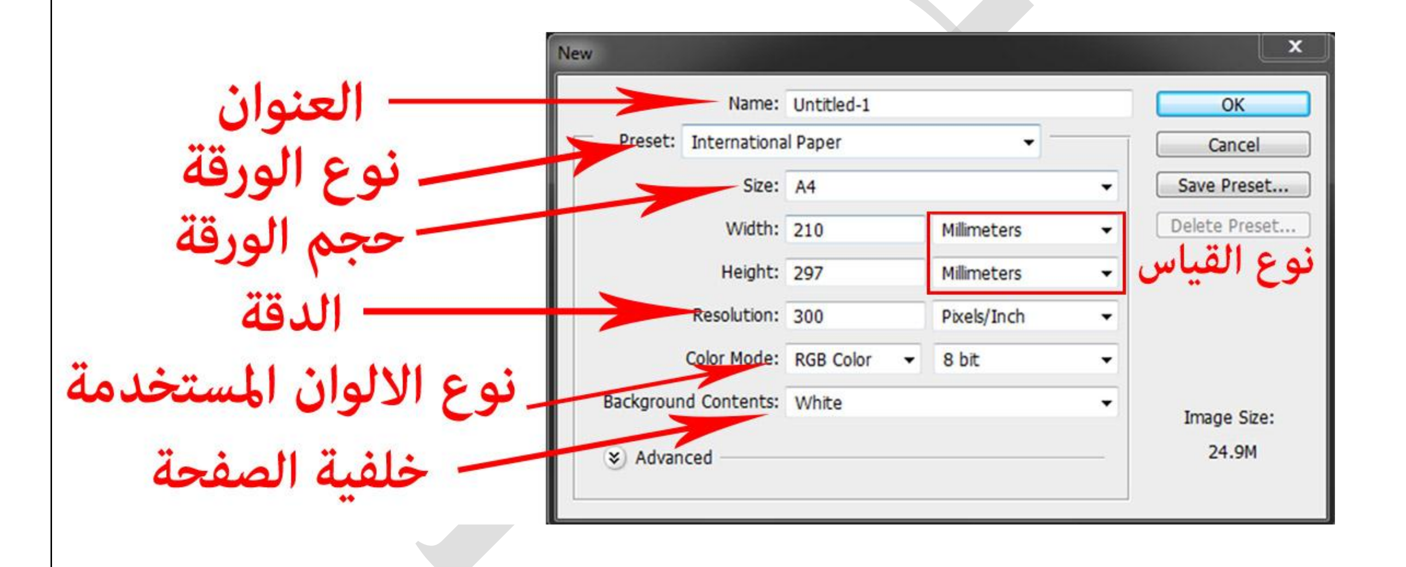
هناك خيارات لقلب الصفحة يميناً ويساراً و 180 درجة وذلك بالذهاب الى قائمة

Image--->Image Rotation

## قائمة New

File → new

ان اهم واجهة في البرنامج هو new حيث يكون صفحة جديدة فيه القياسات المطلوبة للتصميم مع وجود الدقة .




١- يمكن كتابة عنوان الصفحة العمل في الموضع الاول .
٢- يتم اختيار نوع الورقة حسب نوع العمل وفيه القياسات ثابتة و عالمية كما يلي :

**Default photoshop size** الوضع الافتراضي .

U.S Paper قياس صفحة الجرائد .

International Paper قياس ورقة A4 .

Photo قياسات الصور للمصورين .

Web للصفحات الانترنيت .

Mobile & Devices & film & video قياسات اخرى للموبايل والفيديو .

٣- بعد اختيار نوع الورقة يتم اختيار حجم الورقة و فيه نوع القياس المستخدم مثل pixels &مليمتر & سنتمتر ...الخ.

٤- يتم تحديد دقة التصميم حسب نوع العمل مثلا اذا كان العمل هو تصميم بنر اعلاني على الانترنيت يفضل استخدام دقة قليلة ليكون حجم التصميم صغير لأن المواقع الانترنيت لاتتطلب دقة عالية وإلا فسيحدث بطئ في تشغيل الصورة او تحميلها .

٥- هناك عدة انواع من الالوان وكل منها يؤدي غرض معين و أهمها :

أ - RGB color و ايضاً يطلق عليه درجة لونية الشاشة وهو يستخدم في تصاميم تبقى ضمن شاشة الحاسوب وكذلك.

ب - CMYK color وهي الوان واقعية تستخدم للطباعة ويتم استخدامه بكثرة في التصاميم المطبوعات التجارية .

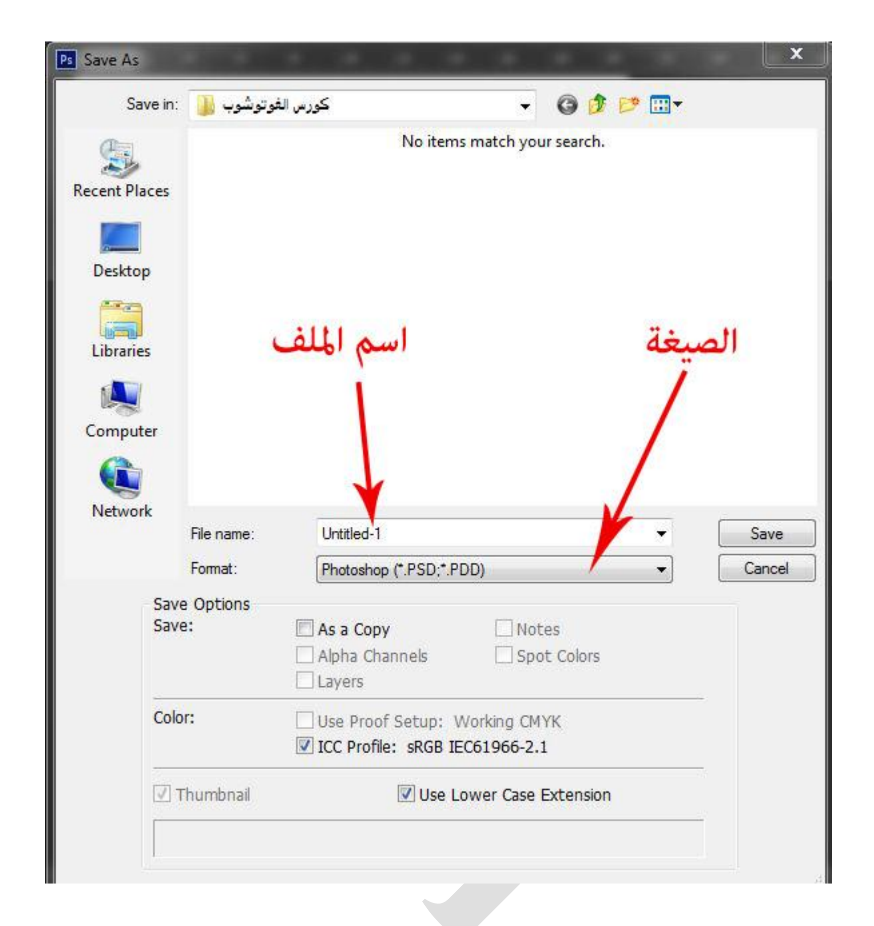
## صيغ الخزن

Save

Save as

**عند القيام بعملية الخزن يتم الذهاب الى الادوات اعلاه عن طريق** file--->save or save as

ويظهر الشاشة ادناه :




ان صيغ الخزن يستخدم لعدة اغراض حسب الحاجة وان اهم الصيغ المستخدمة هي :

Psd هذه الصيغة الرئيسية للفوتوشوب حيث يقوم بحفظ التصميم كما هو وتبقى الطبقات المستخدمة كما هو يمكن تعديلها لاحقاً .

JPEG يقوم بحفظ التصميم على شكل صورة و لا يمكن تعديل الطبقات والادوات فيها ويعتبر من المخرجات النهائية .

PNG يستخدم لوضع شفافية في الصورة ويستخدم لتحميله للمواقع الانترنيت حيث يتم جعله ضمن كود HTML .

## تدريب

١- اعمل صفحة طولها ٥ سم و عرضها ٧ سم مع الدقة ٥٠٠ .
٢- اعمل صفحة A4 .
٣- اعمل صفحة طولها ٥,٥ سم و عرضها ٩ سم مع الدقة ٣٠٠ ووضع خط المسطرة مقدار بعدها عن الحافة ١ سم .

٤- صمم منشورة (بروشور) عرضها ٣٠ سم و طولها ٢٠ سم وضع خط المسطرة مقدار بعدها عن الحافة ١ سم وتقسم المنشورة بالمسطرة الى ثلاث اقسام بعد كل قسم ١٠ سم كما في الشكل ادناه.

# فصل الثاني

١-ادوات التحديد .
٢-ادوات الاصلاح والرسم .
٣-ادوات الفيكتور والكتابة.
٤- تدريب .

# ادوات التحديد

ان ادوات التحديد من الادوات المهمة والذي لايمكن الاستغناء عنها ، وتستخدم هذه الادوات في تحديد الجسم المراد قصه او تلوينه او اضافة التأثير عليه الخ... وفي الشكل ادناه ادوات التحديد .

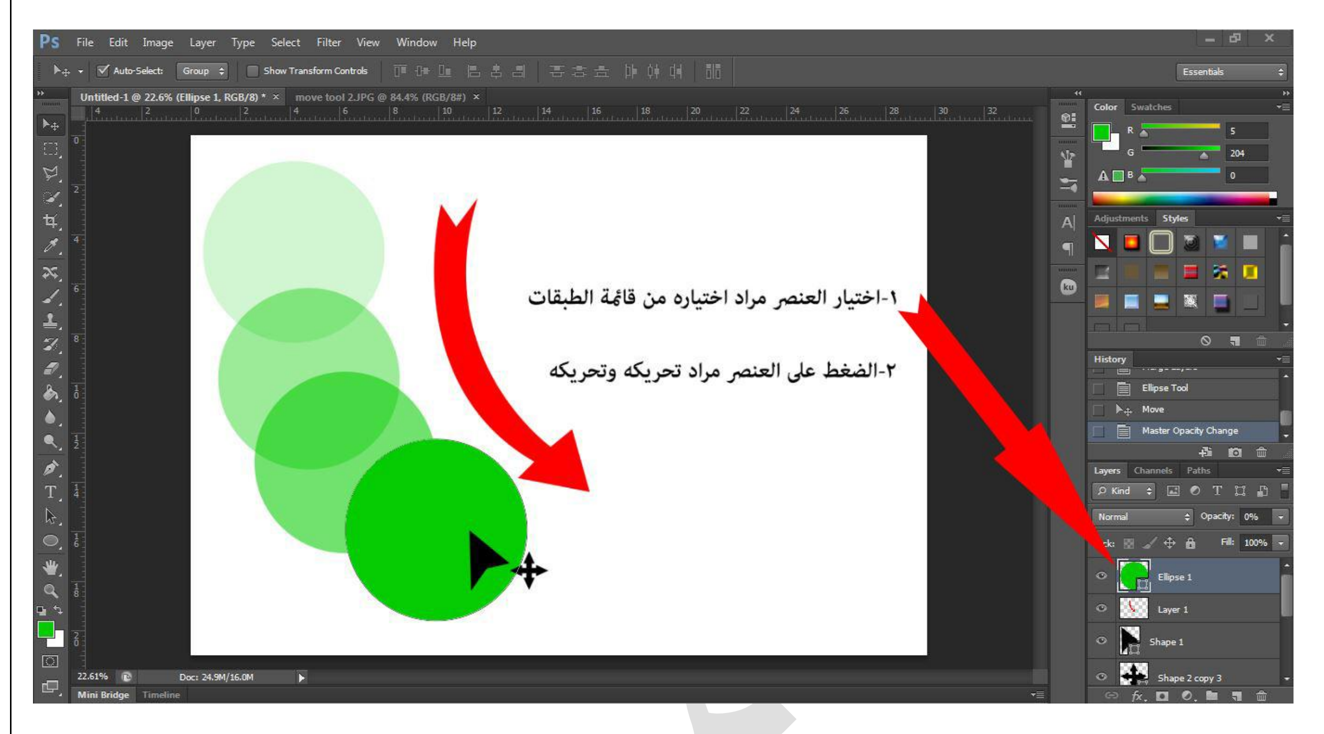


## Move Tool

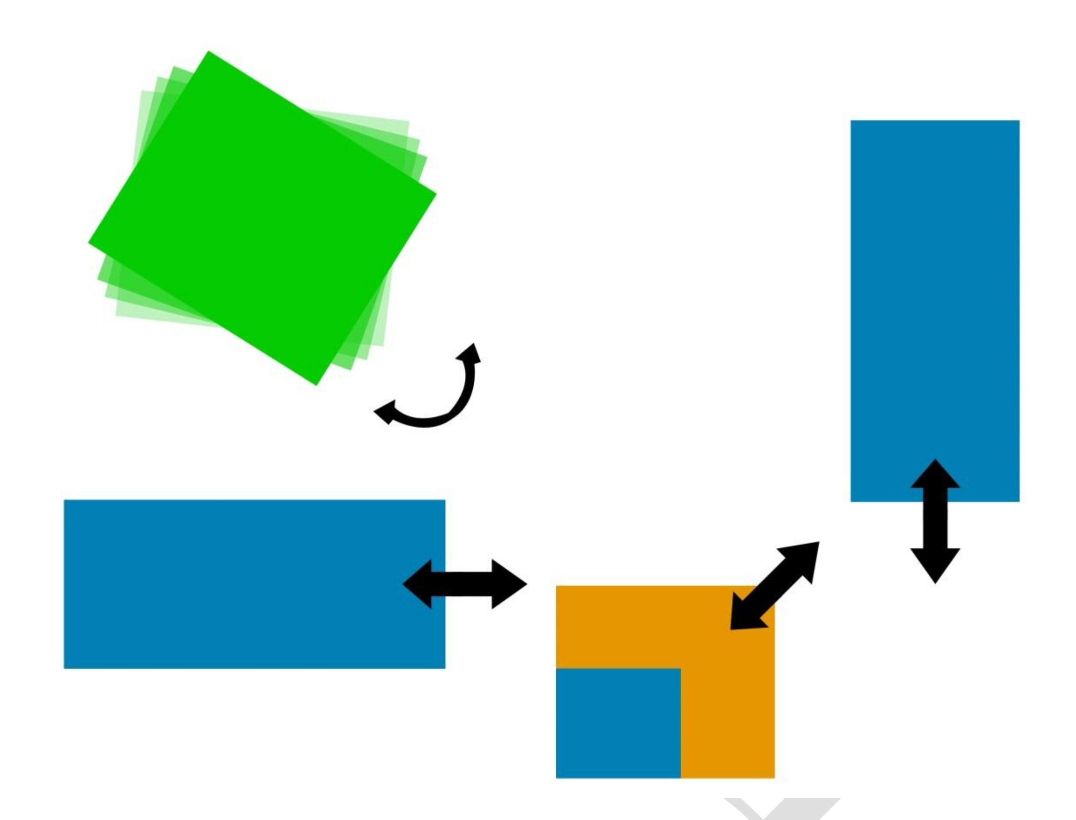
اداة الاولى هو اداة التحريك Move Tool يستخدم في تحريك العناصر الموجودة في الصورة ويحتوي على خصائص وهي :




في الشكل اعلاه يوجد خاصية **Auto-Select** وعند تفعيلها يمكنك من اختيار اي عنصر موجود في التصميم بنقر زر الايسر عليه ، اما اذا تم الغاء تفعيل هذه الخاصية فلا يمكن اختيار العناصر من الصفحة الا اذا كنت قد اخترتها من قائمة الطبقات **Layers** كما في الصورة :

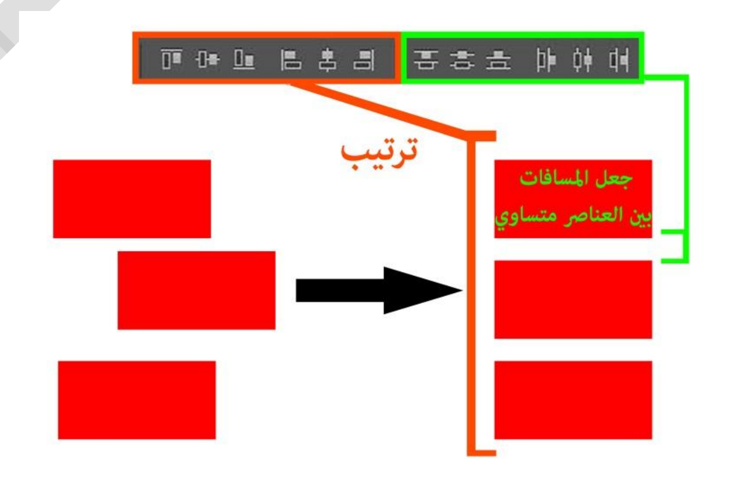



الخاصية الثانية في اداة التحريك هو **Show Transform Controls** عند تفعيلها يحيط حول العنصر المختار بصندوق مربع فيه الكثير من الخواص منها تدوير وتكبير والكثير كما في الصورة :



حيث يتم التحكم بالعنصر كما في الشكل اعلاه بالضغط على العنصر و من ثم يظهر المربع حول العنصر فيه ثمانية نقاط موزعة اربع منها في الزوايا و اربعة في وسط أضلاع المربع ، وان الزوايا يتم بواسطتها التدوير والتكبير والتصغير ، واوساط الاضلاع يتم فيها تكبير وتصغير الجانبي فقط .

هناك خواص اخرى تستخدم لترتيب العناصر طولياً او عرضياً مع وضع مسافات متساوية بينها كما في الشكل ادناه :




هناك خواص للتحريك موجود في قائمة Edit واسمها Transform كما في الشكل ادناه :

خاصية Scale

خاصية Rotate

خاصية Perspective

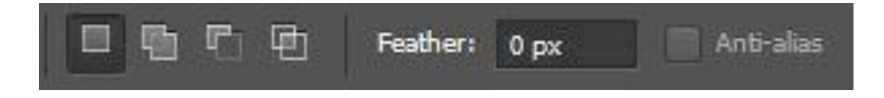
خاصية Skew

خاصية Distort

خاصية Warp

## أداة التحديد

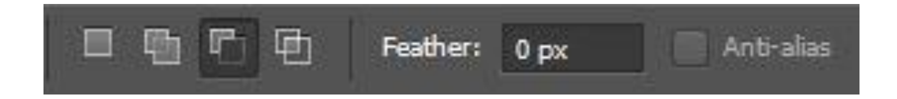
وهي ثاني الادوات و يحتوي على  اربع ادوات الدائري و المربع والمستقيم الطولي والعرضي وفيه الكثير من الخواص و يستخدم للقص و التحديد واليك الخواص :



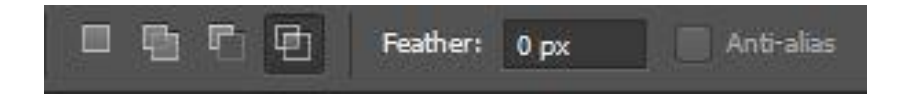

الخاصية الاولى الموجودة في الشكل اعلاه يستخدم لتكوين تحديد بشكل اعتيادي من دون خاصية.



الخاصية الثانية الموجودة في الشكل اعلاه يستخدم لتكوين تحديد مع اضافة تحديد اخر عليها.

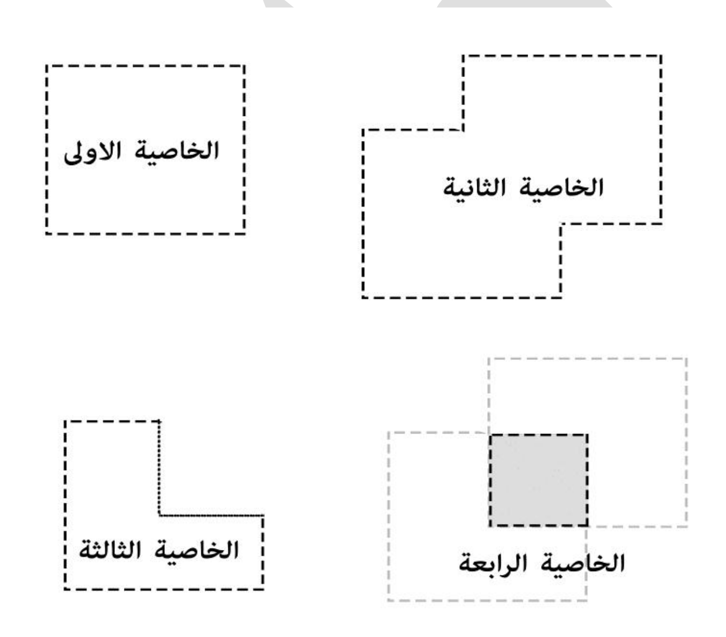



الخاصية الثالثة الموجودة في الشكل اعلاه يستخدم لتكوين تحديد مع حذف جزء من التحديد .




الخاصية الرابعة الموجودة في الشكل اعلاه يستخدم لتكوين تحديد مع ابقاء التحديد المشترك بينهما .

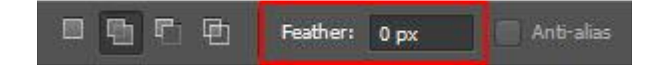
واليك الامثلة لهذه الخواص :



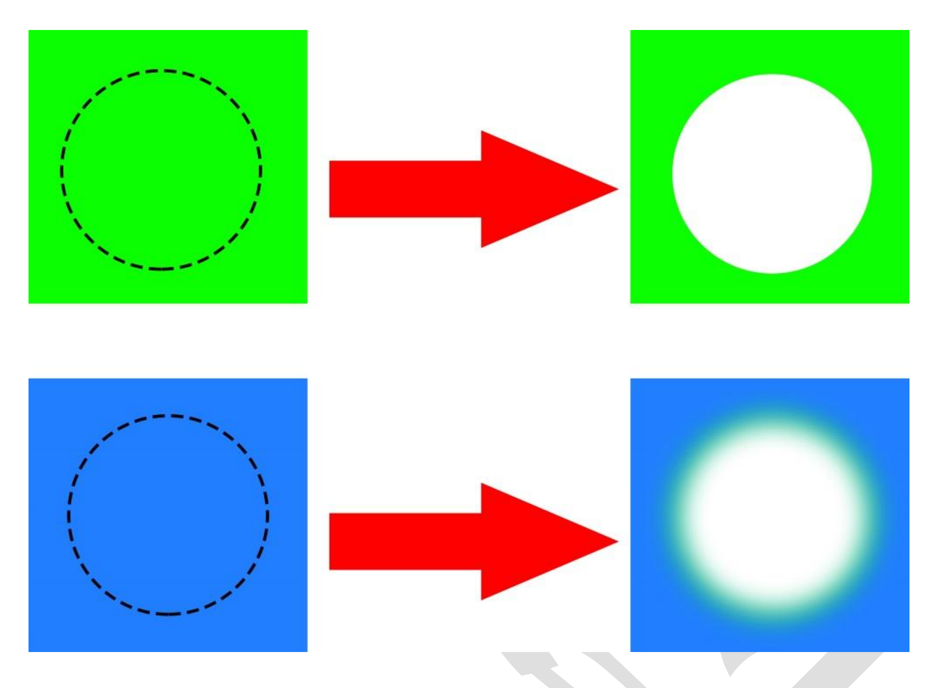

الخاصية الخامسة وهو خاصية التدرج وتستطيع الوصول اليه بطريقتان هما :

الطريقة الاولى :

قبل التحديد ادخل نسبة التدرج في المكان المحدد ادناه وقم بأستخدام الاداة التحديد كما في الشكل :




اذا لم تدخل اي رقم او اذا كان القيمة صفر سيكون شكل القص كما في الصندوق الاخضر ادناه :



ملاحظة// عندما تريد ان تقص حدد المنطقة واضغط Delete

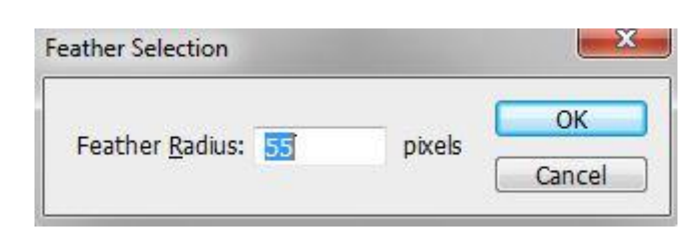
اذا ادخلت النسبة في الصندوق ولتكن كما يلي :




سيكون شكل القص كما في الصندوق الازرق.

الطريقة الثانية :

عند التحديد اضغط الزر الايمن على الماوس فيظهر لك قائمة أختر منها Feather فيظهر لك قائمة كما في الشكل (١٩) ، فاكتب فيه قيمة التدرج و اضغط ok فستجد تحول تغير شكل التحديد استجابةً للقيمة التدرج.




شكل رقم (١٩)

هنالك خواص اخرى موجود في اداة التحديد ويظهر هذه الخواص عند الضغط الزر الايمن داخل التحديد فيظهر لك الخواص التالية وأهمها :

١- Deselect : الغاء التحديد .

٢- Select Inverse : معكوس التحديد .

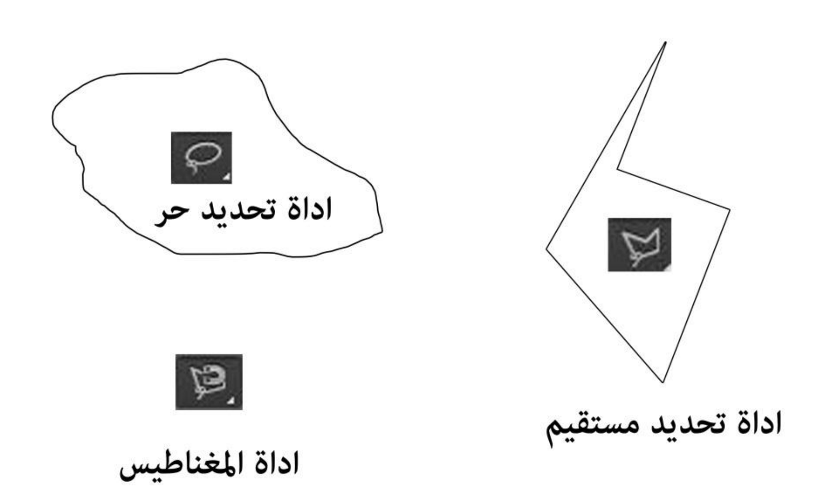
٣- Feather : تكلمنا عنه سابقاً .

٤- Layer via copy : اخذ نسخة على شكل لير من الجزء المحدد .

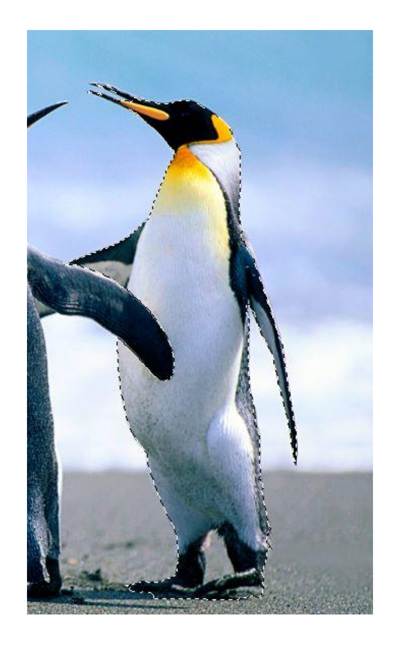
٥- Layer via cut : قص على شكل لير من الجزء المحدد .

## ادوات التحديد الاخرى

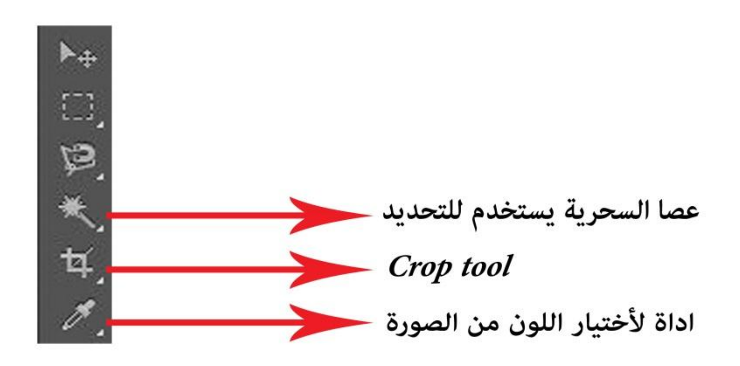
يعتبر من الادوات المهمة جداً في التحديد ويستخدم بكثرة ولايمكن الاستغناء عنها ولها نفس خواص الشكل رقم ( ) واليك هذه الصورة :




ان هناك اداة تحديد مميزة وهو اداة المغناطيس وتميزها يظهر عند قص لعنصر موجود في الصورة يعمل تحديد حول العنصر بشكل تلقائي عند سير الاداة على حافة العنصر ويمكن توضيحها بالشكل ادناه :



انظر الى التحديد حول البطريق وكم هو متناسق معه فأن جميع الخواص السابقة لا تصل الى هذه الامكانات.

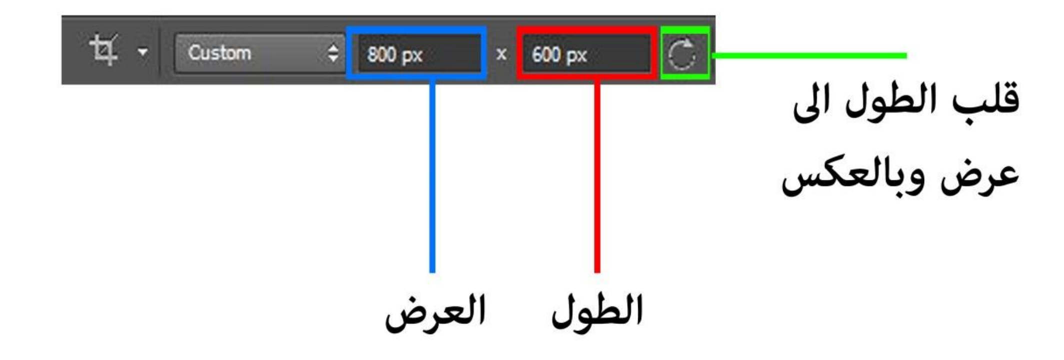



من اهم الادوات والذي يجب احترامها هو اداة **Crop tool** ويستخدم لأعطاء الصورة قياسات وعملها تشبه كما تكلمنا في البداية عن **new** ولكن يختلف عنها هو يمكن استخدامها اثناء العمل على الصورة حيث تعطي قياسات الطول والعرض و الدقة وتحددها على الصورة وتضغط **Enter** فيتكون لك نفس الصورة بقياسات جديدة.

مثال على ذلك سنجعل قياسات الصورة طولها 600 px وعرضها 800 px والدقة 500 واليك كيفية ادخال القياسات بطريقتين كما في الشكل ادناه :

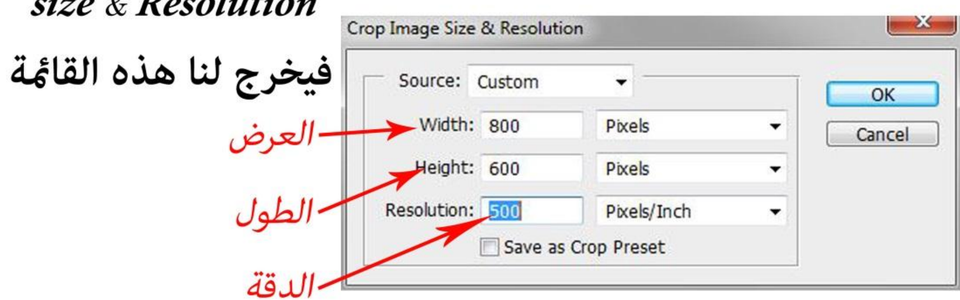
الطريقة الاولى :

يكون فيه ادخال القياسات من دون الدقة حيث يدخل الحاسوب الدقة تلقائياً كما يلي :

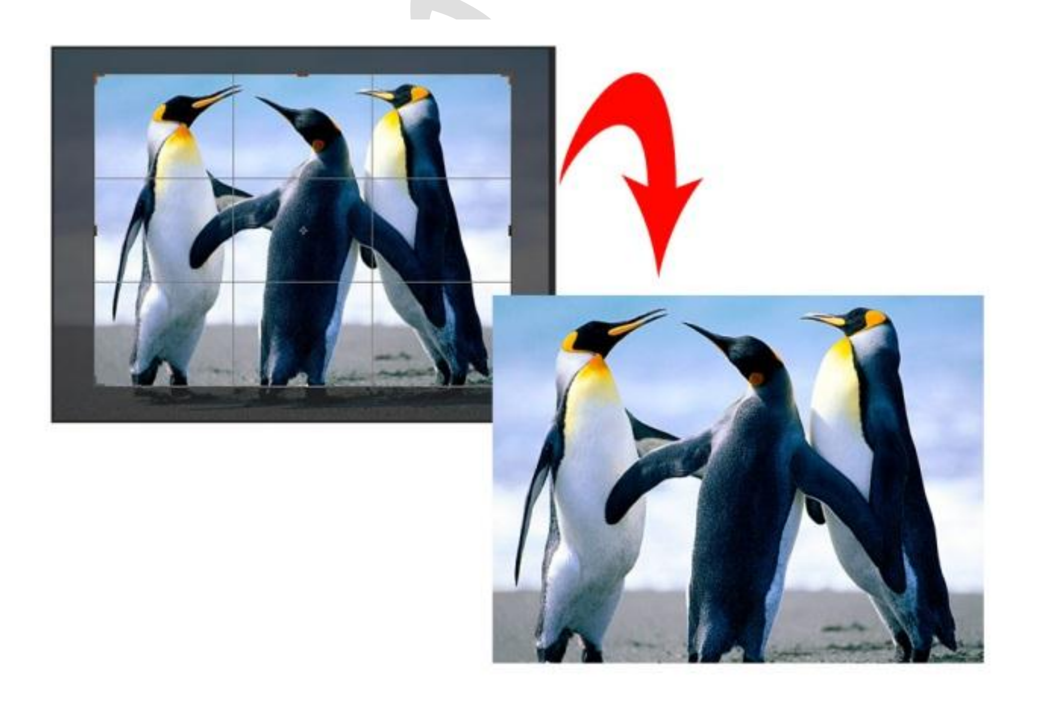


الطريقة الثانية :




وعند الضغط على ok سيتكون مربع في الصفحة بالقياسات اعلاه و تتحكم بالحد هذا القياس وتضغط Enter فيتخذ الصفحة القياس الجديد كما في الشكل ادناه :



# ادوات الاصلاح والرسم

## ادوات الاصلاح :



تعمل هذه الادوات على فكرة نسخ الجزء القريب من الجزء المتضرر وجعلها فوق الجزء المتضرر اما الاداة الذي في الاسفل يقوم بأرجاع التاريخ ماقبل استخدام الاداة.

## ادوات الاصلاح و الرسم :



في جميع الادوات الرسم لها نفس الخاصية عندما تضغط على زر الايمن وعندما تضغط على زر الايمن يخرج لك قائمة تحدد شكل و حدة فرشاة حيث ان size تمثل حجم الفرشات Hardness تمثل حدة الفرشاة.

وفي الفرش وبعض ادوات الاصلاح لها هذه الخاصية كما في الشكل :

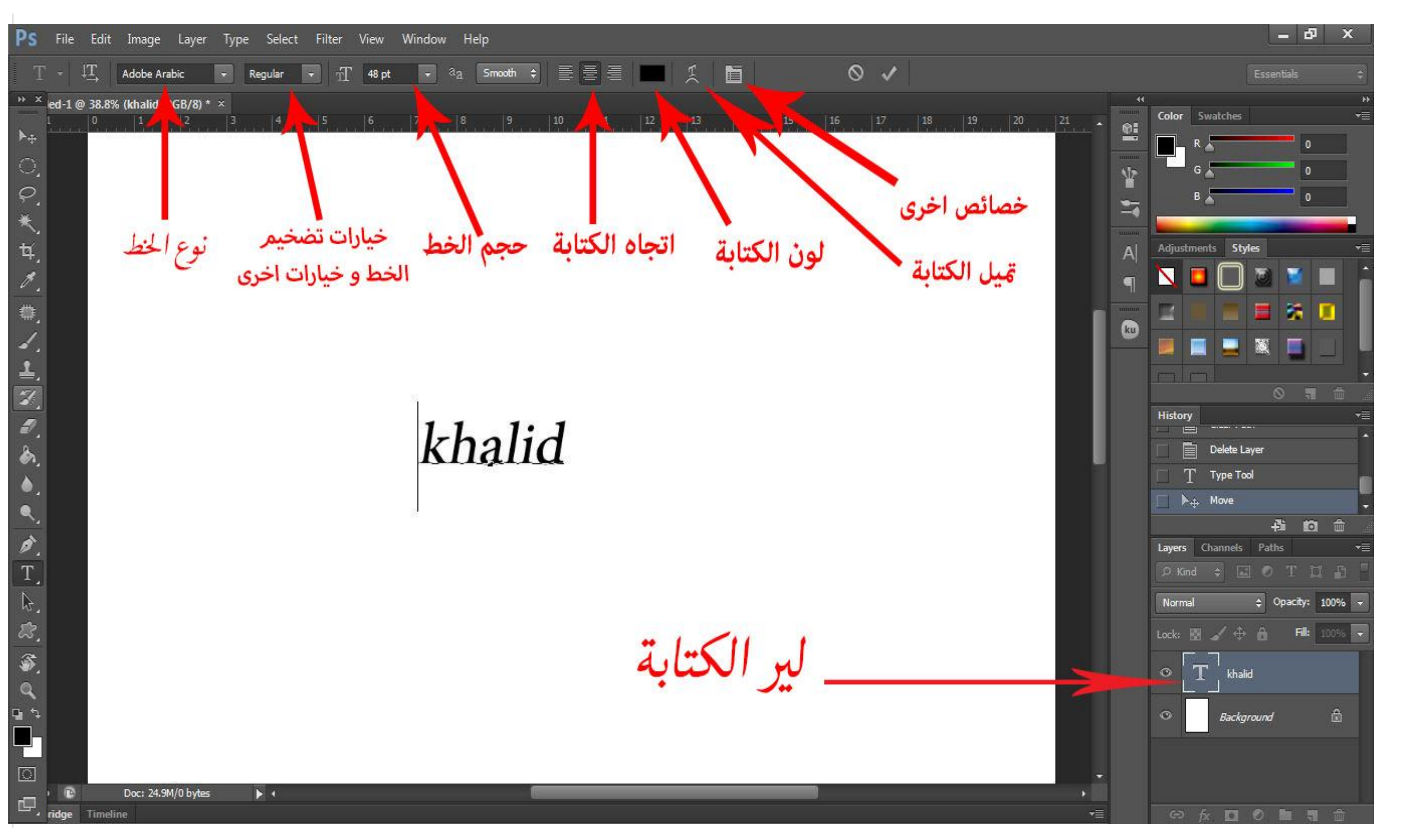



## ادوات الكتابة والفيكتور



اداة الكتابة :

وهو ثاني اداة من الشكل اعلاه ويتخذ شكل T ويتم الكتابة بالضغط على الماوس الايسر على الصفحة فيكون لير الكتابة كما في الشكل :



نوع الخط
خيارات تضخيم الخط و خيارات اخرى
حجم الخط
اتجاه الكتابة
لون الكتابة
تميل الكتابة
خصائص اخرى
لير الكتابة
khalid

ادوات الفيكتور :



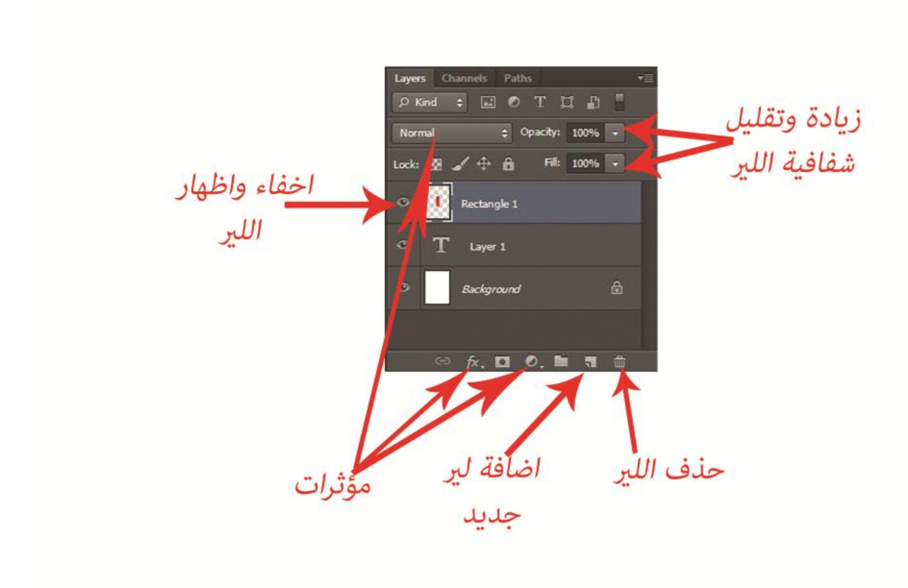
رسم الفيكتور          فيكتور جاهز

*لهما نفس الخواص ويختلفان بطريقة الاستخدام*




## **طبقات Layers**

يعتبر من اهم الادوات في التصميم ولايمكن عمل تصميم متناسق من دونه واليك هذا الشكل :



# تدريب

١- قم بتصميم بروشور طوله 20 سم و عرضه 30 سم و ارسم فيه شعار شركة واكتب عنوانها من اختيارك واكتب الخدمات الذي يقدمها و اضف 2 صور عن الخدمة المقدمة.

٢- قم بتصميم كارت للعمل طوله 5.5 سم وعرضه 9 سم واجعل فقط فيه شعار و عنوان الشركة ورقم الهاتف .

٣- قم بأصلاح على الاقل ثلاث صور قديمة .



# فصل الثالث

١-الاضاءة .
٢-الالوان .
٣-ادوات اخرى .
٤-تدريب .

# الاضاءة

يوجد في برنامج الفوتوشوب عدة ادوات وخيارات في الاضاءة وكل واحدة منها تختلف وظيفته عن الاخر ويمكن الوصول اليه عن طريق القائمة ادناه :




حيث تدخل على خيار Image--->Adjustments سيخرج لك قائمة فيها الكثير من ادوات منها للألوان ومنها للأضاءة ، ومايهمنا هنا هو الاضاءة فأليك قائمة الاضاءة :

**Brightness/Contrast :** يقوم بالتحكم بتباين الصورة.

**Curves + Exposure + Levels :** يقوم بالتحكم بضوء الصورة.

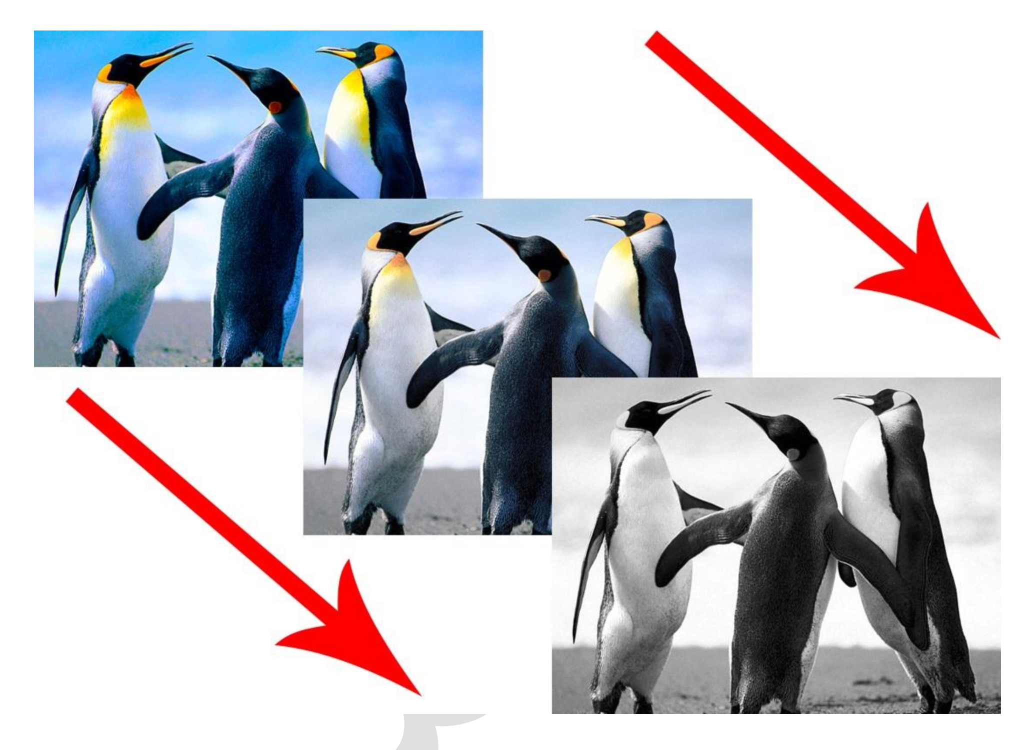
هنالك ادوات اخرى في الاضاءة يعطي الضوء على الجسم كأنه واقعي كما في الشكل ادناه ويستخدم نفس ادوات الاضاءة اعلاه وهو موجود في قائمة الطبقات Layers :



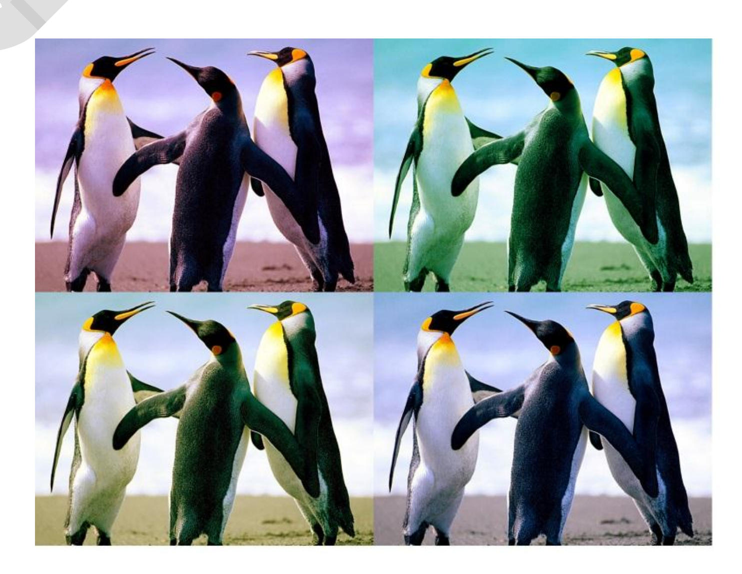
# الالوان

يوجد عدة ادوات من الالوان كل واحدة منها لها خاصية ومن قائمة Image--->Adjustments نجد ادوات الالوان تحت خط الفاصل بين الالوان والاضاءة واليك اهم ادواته :

Vibrance : يقوم بالتحكم بدرجة قوة اللون كما في الصورة ادناه :



Color Balance : يقوم بالتحكم بالتوازن الوان الصورة ، مثلا اذا كان اللون يميل الى الاحمر او الازرق او اي لون اخر بسبب خلل في الكاميرا يمكن التعديل عليه بهذا الاداة كما في الشكل ادناه :



Black & white : يقوم بتحويل الصورة الى لون اسود وابيض كما في الصورة :





## <u>ادوات اخرى</u>



Posterize



Invert



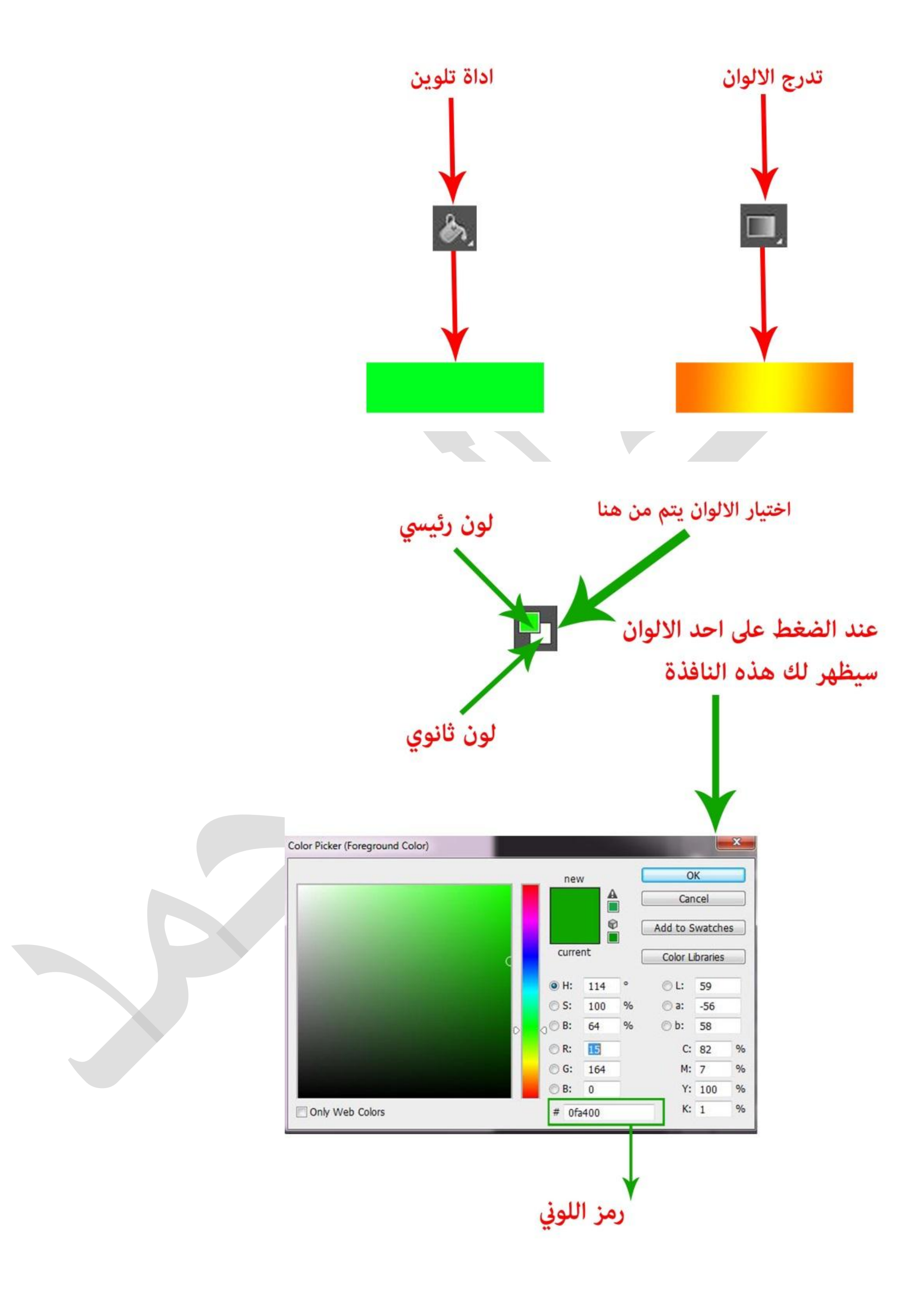
Gradient map



Threshold

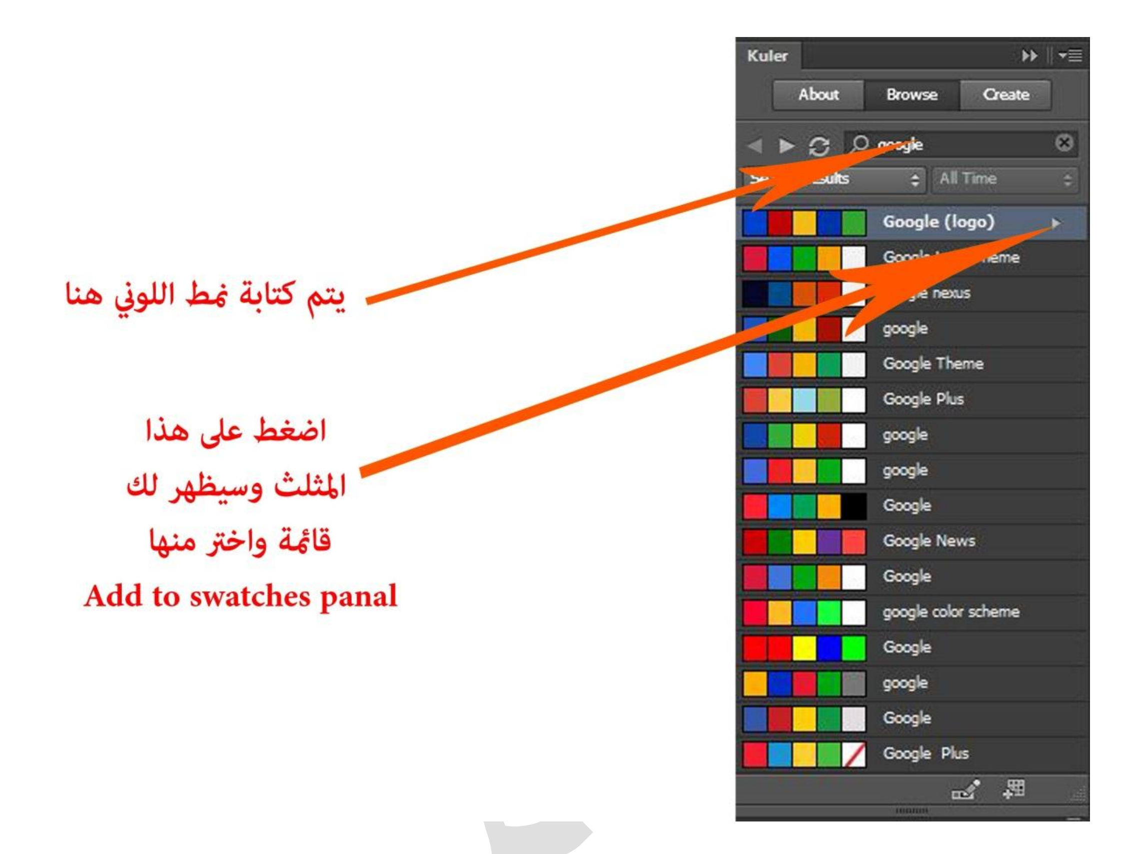
**Selective Color :** يستخدم في جعل الالوان فاتحة او غامقة .

<u>الالوان وادوات التلوين</u> :




اذهب الى موقع [/http://www.arabxoops.com/modules/colorcodes](http://www.arabxoops.com/modules/colorcodes/) ستجد الكثير من الرموز اللونية يمكنه ان يفيدك في التصميم.

هناك ميزات تساعدك على تنسيق الالوان ويتم بكتابة نمط اللوني مثل الالوان المرتبطة بالطعام و بالصحة و و و وهنا عملت بحث عن الوان محرك البحث كوكل ، ويمكن الوصول الى هذه القائمة عن طريق Kuler<---Window--->Extensions وشكل القائمة كما يلي :




عن الضغط على Add to swatches panal يحفظ الالوان في swatches كما في الشكل :



ملاحظة : يعمل برنامج **kuler** بوجود الانترنيت فقط

## تدريب

١- قم بموازنة الوان خمسة صور مع تركيز التباين.
٢- قم بعمل تاثير الشمس على اي جسم.
٣- اعمل تحديد دائري واعطه لون رمزه c3fff8 واكتب في وسطه Google واجعل الوانه الاصلية من كوكل .
٤- اعمل تحديد مربع و اعمل تدرج باللون الاحمر و الاسود .



# فصل الرابع

١- Filter .

٢-Blending's .

٣-HDR Toning .

٤-تدريب .

# Filter

وهي من الادوات المهمة وفيها الكثير من المؤثرات ولن اتكلم عنها لأن الصور تتكلم افضل واليك أهم المؤثرات :

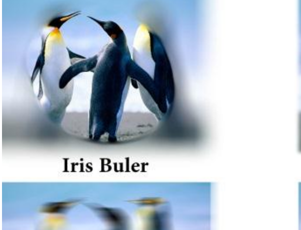
١- اذهب الى filter--->filter Gallery سيظهر لك هذه القائمة :



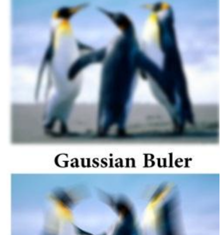

٢- اذهب الى filter---> Liquify سيظهر لك هذه القائمة :



٣- اذهب الى( الخيارات الموجودة في الصورة ادناه <---filter <---Buler) :



Iris Buler



Gaussian Buler

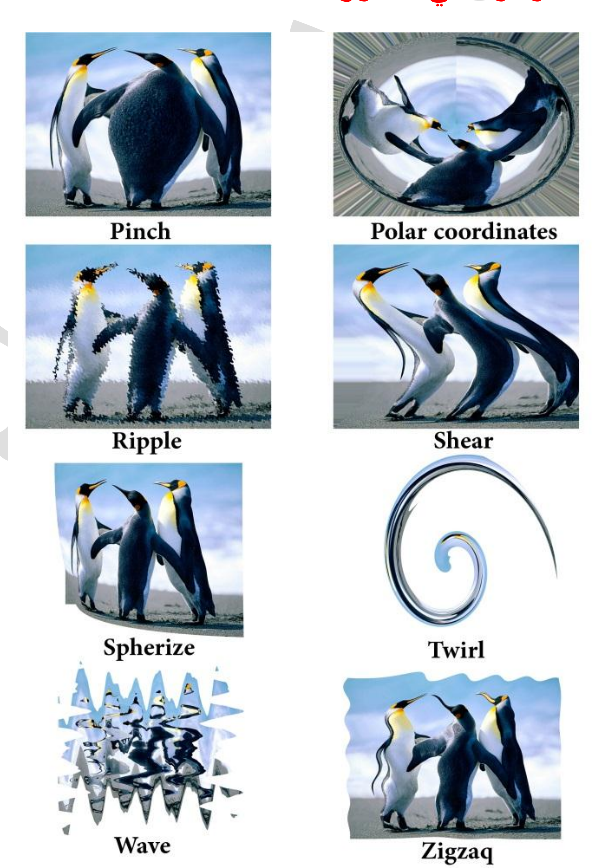
Motion Buler

Radial Buler




Smart Buler

٤- اذهب الى( الخيارات الموجودة في الصورة ادناه <---filter <---Distort) :



Pinch

Polar coordinates

Ripple

Shear

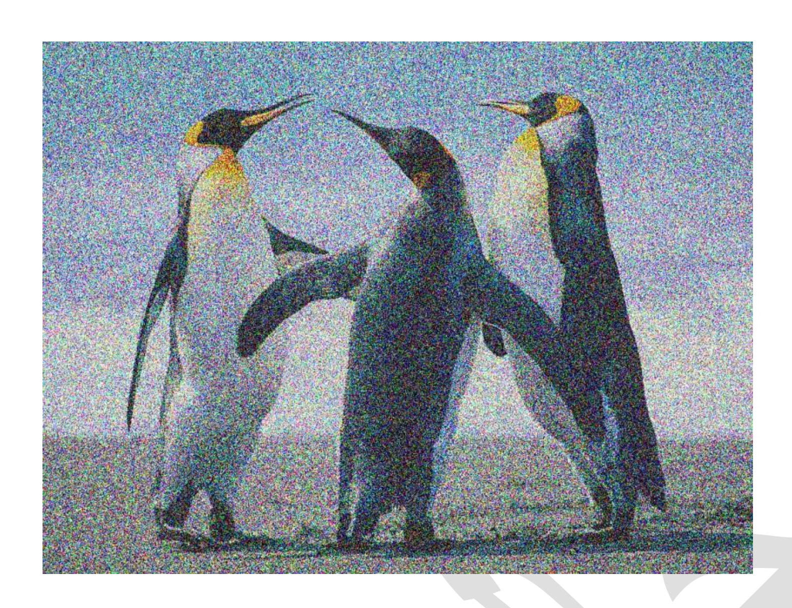
Spherize

Twirl

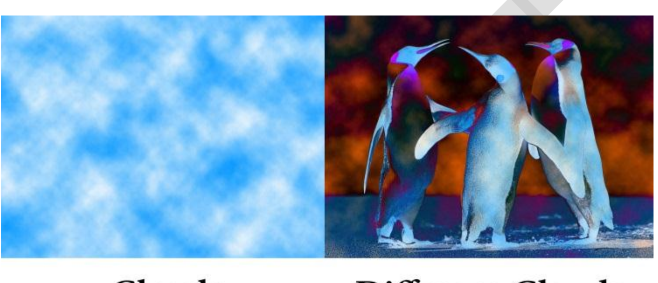
Wave

Zigzaq

٥- اذهب الى filter--->Noise :



٦- اذهب الى( الخيارات الموجودة في الصورة ادناه <--- filter---> Render) :



Clouds Diffrence Clouds



Fibers Lens Flare

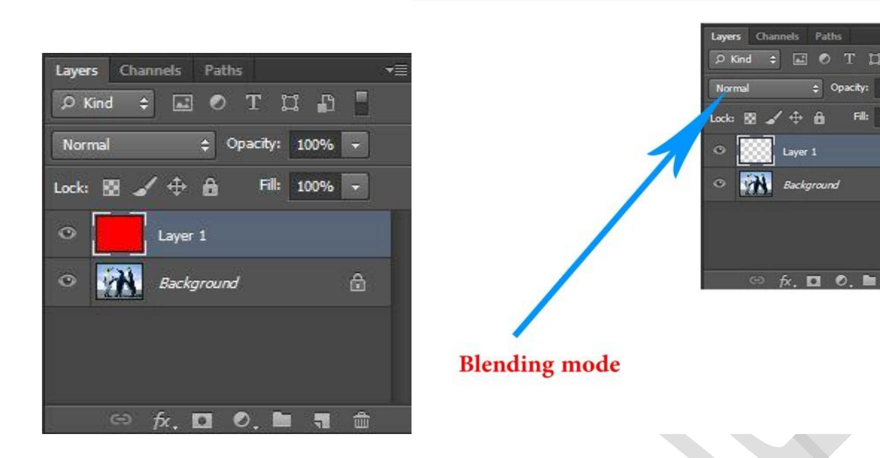


Lighting Effacts

# Blending's

وهي مؤثرات تكون مرتبطة باللير وهو على نوعين :

: Blending mode




مثال على ذلك :

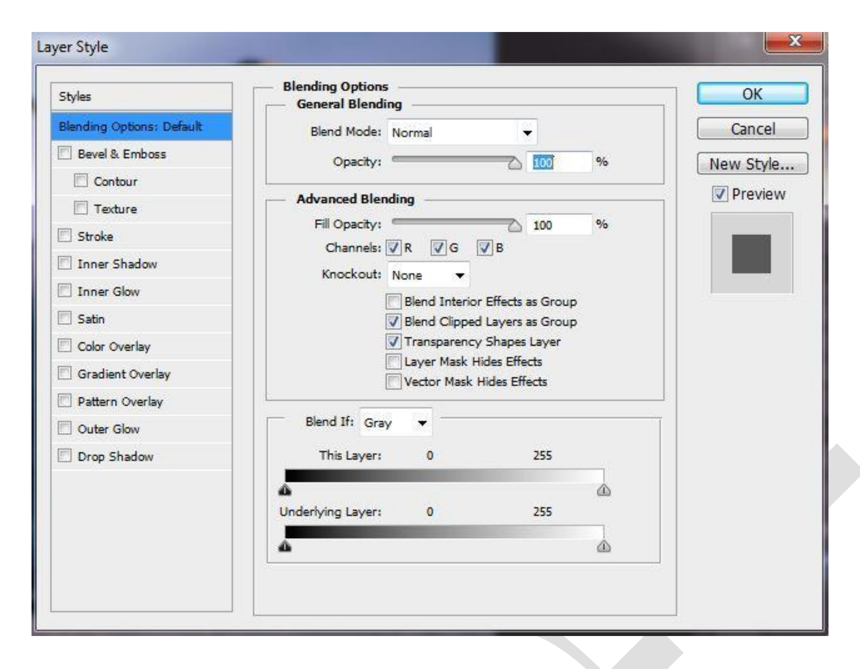
احضر اي صورة واجعل عليها لير فوقها باللون الاحمر كما في الصورة اعلاه :

فعند تغير الخيار Normal الى الخيارات الموجود في الصورة ادناه فسيكون الناتج كما يلي :

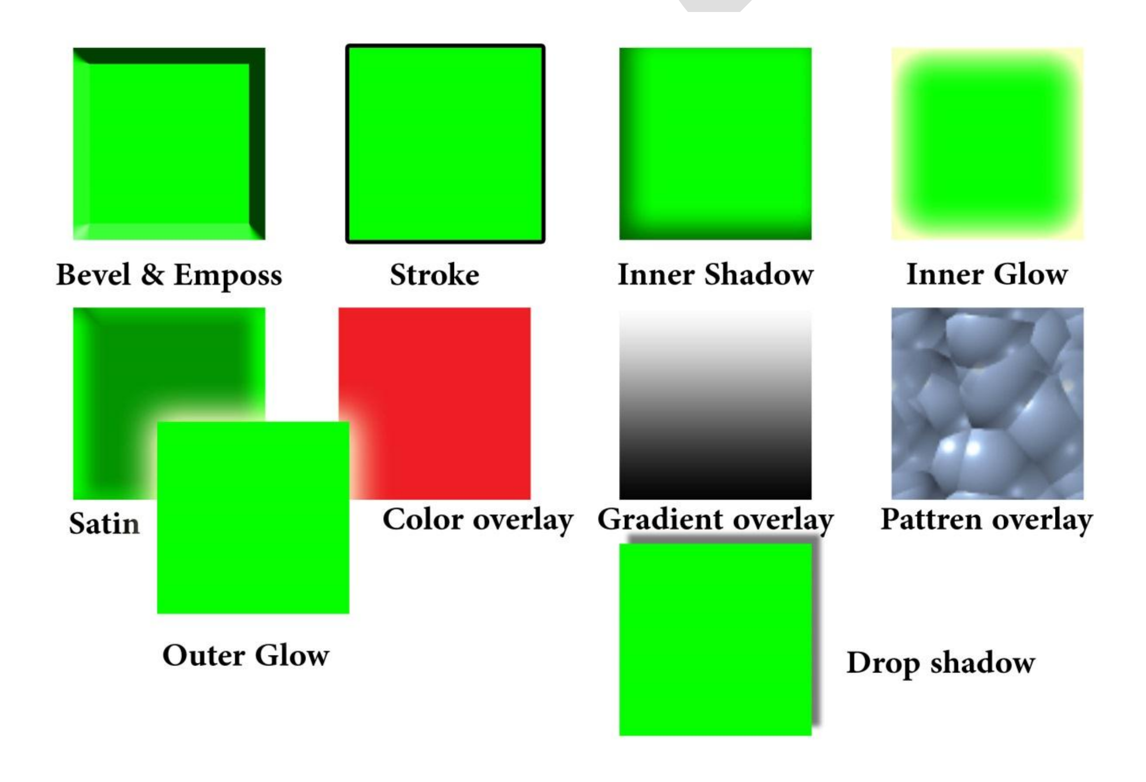


: **Blending option**

وهي خيارات ومؤثرات تظهر عند الضغط مرتان بالماوس على الليير واليك شكل القائمة :

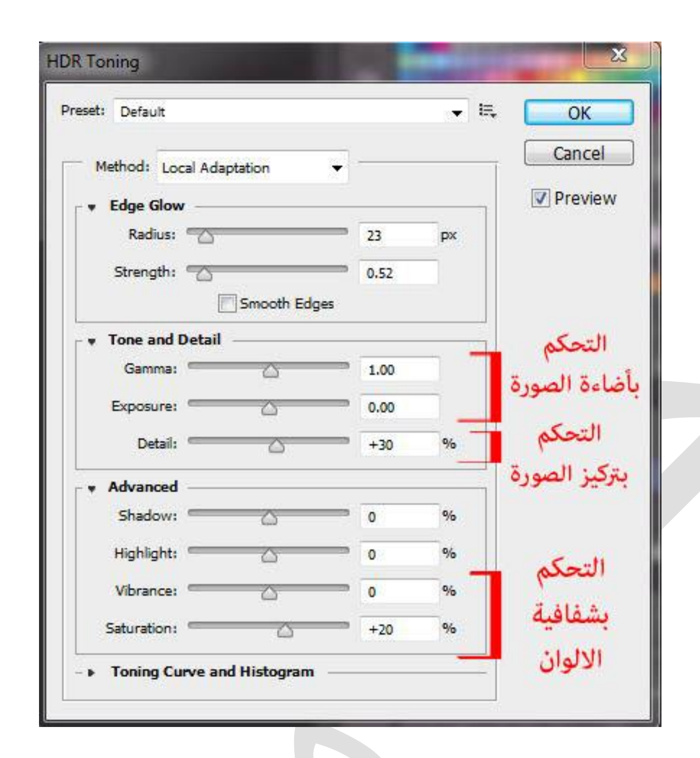



في الصورة ادناه لشكل مربع لونه اخضر تم تطبيق عليه المؤثرات الاتية :

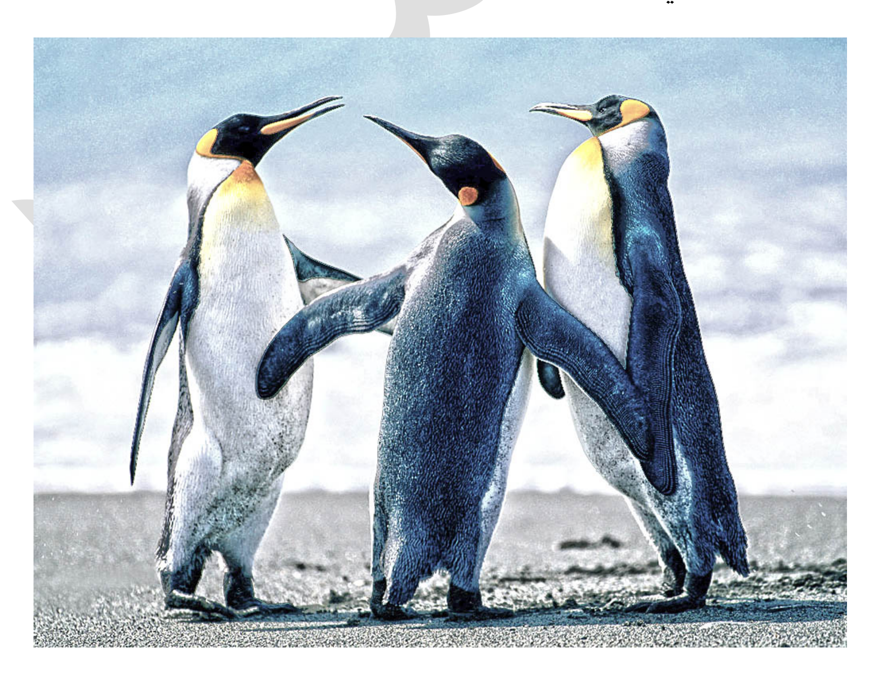


# HDR Toning

يعتبر من المؤثرات الرائعة وتراه دائماً يستخدم في صور الافلام ويمكن الوصول اليه من خلال قائمة Image--->Adjustments--->HDR Toning ويظهر لك هذه القائمة :




ويكون شكل الصورة كما يلي :



# تدريب

١- قم بعمل مربع لونه سمائي واعمل له تأثيرات Blending option .

٢- قم بأحضار صورة واعمل له تأثيرات Blending mode وليكن الطبقة الثاني باللون الازرق .

٣- قم بأحضار صورة لفلم معين وعمل HDR عليه.

٤- احضر صورة وقم بتطبيق جميع filter عليه .



